



Högskolan Kristianstad  
291 88 Kristianstad  
044-20 30 00  
[www.hkr.se](http://www.hkr.se)

# EXAMENSARBETE

*Hösten 2014*

*Läroarbilden*

## ”Datorplattan en kompis”

En studie om barns sociala samspel och kommunikation runt datorplattan i förskolan

**Författare**

Madeleine Karlsson

Ulrika Sandén

**Handledare**

Elisabet Radeklev

**Examinator**

Sara Lenninger

**[www.hkr.se](http://www.hkr.se)**



# En studie om barns sociala samspel och kommunikation runt datorplattan i förskolan

## **Abstract**

Syftet med studien var att undersöka hur förskolebarns sociala samspel och kommunikation ser ut när barn använder sig av datorplattan. Studien utgår från Vygotskijs sociokulturella teori om att barn lär i samspel med varandra och har fokus på språkets betydelse för kommunikation.

I undersökningen har vi använt oss av en kvalitativ metod med observationer som datainsamlingsmetod. Vi har valt att observera barnen när de använder sig av datorplattan med filmning. Barnen som deltar i studien är 3-5 år gamla och studien är från två förskolor.

Litteraturen omfattar forskning om att barn samspelar på olika sätt hela tiden under användandet av datorplatta och dator i förskola och skola. Forskning visar att samspel ger uppmaning till samarbete, samtal och lek. Barns samspel framför datorplattan har många likheter med andra aktiviteter på förskolan där barn samspelar. Även den språkliga kommunikationen är ett betydelsefullt verktyg för att barn ska kunna skapa ett samspel vid datorn.

Resultatet i studien visar att samtliga barn använder verbalt samspel när de använder datorplattan. De barn som sitter tillsammans med datorplattan har ett samspel och kommunikation som sker i olika former. Barnen kommunicera både verbalt och icke verbalt. I studien har vi kommit fram till att barns användande av datorplattan i förskolan främjar till samtal och samspel i förskolans vardag.

**Ämnesord:** Förskola, datorplatta, barn, samspel, samtal, kommunikation, språkutveckling



# INNEHÅLL

INNEHÅLL.....	3
Förord.....	5
1 Inledning.....	6
1.1 Bakgrund.....	6
1.2 Syfte och frågeställning .....	8
1.3 Teoretisk utgångspunkt.....	9
1.4 Läroplan för förskolan .....	10
2 Tidigare forskning.....	11
2.1 Datorplattan i förskolan .....	11
2.2 Samtal och kommunikation .....	13
2.3 Barns sinne för symboler och bilder .....	15
2.4 Barns samspel och frånvaro i samspel.....	16
2.5 Vuxnas oro för barns användande av datorplattan.....	17
3 Metod .....	18
3.1 Val av metod .....	18
3.2 Urval .....	19
3.3 Genomförande.....	19
3.4 Bearbetning av material .....	20
3.5 Etiska val.....	21
4 Resultat och analys.....	23
4.1 Observation 1 .....	23
4.2 Observation 2 .....	25

4.3 Observation 3 .....	27
4.4 Sammanfattande analys av samtliga observationer .....	29
5 Diskussion .....	30
5.1 Resultatdiskussion.....	30
5.2 Metoddiskussion .....	33
6 Sammanfattning .....	34
6.1 Förslag på vidare forskning .....	35
Referenser.....	36
Bilagor .....	38
Observation 1 .....	38
Observation 2 .....	41
Observation 3 .....	43
Brev till föräldrar .....	45

## **Förord**

Vi vill tacka våra familjer och vänner som lyssnat och stöttat oss under tiden med arbetet av vårt examensarbete. Vi vill ge ett stort tack till barnen på förskolorna som ställt upp på flera observationer. Vi vill även ge ett extra stort tack till vår handledare Elisabet Radeklev för mycket gott samarbete. Du har varit en klippa!

Under tiden med arbetet av vårt examensarbete har vi haft ett gott samarbete, båda två har varit lika delaktiga i arbetet genom att söka efter artiklar, litteratur samt genomförandet av observationer, analys och skrivande.

Kristianstad

Maj 2015

Madeleine och Ulrika

# 1 Inledning

I det här kapitlet kommer vi att ta upp bakgrunden, syftet till undersökningen samt frågeställning och den teoretiska utgångspunkten till vår studie. Kapitlet avslutas med förskolans läroplan.

## 1.1 Bakgrund

Vi är två blivande förskollärare från Blekinge som sedan några år är anställda inom förskolan och väl bekanta med dess verksamhet. Under våra år i förskolan har vi kunnat se hur barn är sociala och har samspel med varandra i leken. För ett år sedan fick vi varsin datorplatta på respektive förskola och avdelning. Bakgrunden till vår studie är att vi upplever att datorplattans betydelse har fått stort fokus på förskolorna. Idag kan den användas i förskolans dagliga verksamhet. Men några av våra kollegor tycker att barnen frågar efter, och använder datorplattan för mycket om dagarna på förskolan. Påståenden från en del kollegor om att barnens sociala samspel försämras när de använder den, är något som vi stött på i vårt dagliga arbete. Vi tror oss se att det är tvärtom. Vi ser att det sociala samspelet är tydligt och utvecklas när barnen hjälps åt, samtalar, har små diskussioner när de använder datorplattan. Barnen uttrycker och visar lust och nyfikenhet med hela kroppsspråket, gester och ansiktsuttryck, skratt och glädje, när de är tillsammans och använder sig av datorplattan.

Det är när barnen leker samtidigt som de använder datorplattan som några kollegor påstår att barnen avskärmar sig, att barnen stänger ute omvärlden och bara koncentrerar sig på spelet i datorplattan. Genom egna erfarenheter i arbetet på förskolan kan vi se att den blivit ett populärt verktyg bland barnen. Vi upplever hur efterfrågan bland barnen att få använda datorplattan ökar dagligen i verksamheten. Barnen visar både en nyfikenhet och intresse för att få använda den främst till att sitta tillsammans och spela spel i olika appar. Vi ser även att en del barn har mer erfarenhet av hur den fungerar och vi tolkar det som att dessa barn har fått sin erfarenhet från hemmet. Barnen på förskolan som har mindre erfarenhet av datorplattan upplever vi har en större efterfrågan på att få använda den. Vi kan se i den dagliga verksamheten på förskolan att barn söker sig till varandra, deras nyfikenhet och intresse leder till att många barn samlas tillsammans runt datorplattan. Barnen utstrålar både glädje och



spänning och har roligt tillsammans genom att hjälpa varandra, samtala, skratta och gestikulera, vi ser det som en språkutvecklande aktivitet på förskolan.

Lev S. Vygotskij (1896-1934) var en filosof och teoretiker som fördjupade sig främst inom utvecklingspsykologin och barns lek och utvecklingen av språket. Vygotskij har kommit att betyda mycket för pedagogikens utformning inom förskolan. Vygotskij påvisade att barn lär i samspel med varandra och han la stort fokus på det sociala samspelet mellan människor och språkets betydelse för kommunikation (Vygotskij, 2001). Idag arbetar vi efter Vygotskijs teorier i förskolan och Läroplanen för förskolan (Skolverket, 2010) som påpekar vikten av att leken är viktig för barns utveckling och lärande.

Leken är viktig för barns utveckling och lärande. Ett medvetet bruk av leken för att främja varje barns utveckling och lärande ska prägla verksamheten i förskolan. I lekens och det lustfyllda lärandets olika former stimuleras fantasi, inlevelse, kommunikation och förmåga till symboliskt tänkande samt förmåga att samarbeta och lösa problem. Barnet kan i den skapande och gestaltande leken få möjligheter att uttrycka och bearbeta upplevelser, känslor och erfarenheter (Skolverket, 2010, s.6)

I förskolan kan vi se att det sker ett socialt samspel hos barn genom olika uttrycksformer. En form av socialt samspel kan vara att de visar varandra hur man ska spela på datorplattan. Det sker även en språklig kommunikation mellan barn när de sitter tillsammans. I vår studie kommer vi att belysa det som barnen gör, vad som sker mellan barnen när de använder sig av datorplattan. Vi tror oss se att samspelet kan ske både verbalt med ord, ljud och skratt, det kan dessutom vara icke verbalt. Samspelet sker då genom kroppsspråket, till exempel pekar barnen och gör rörelse med armar och ben. Gester, miner och ansiktsuttryck är även det en form av icke verbalt samspel. Som teoretisk utgångspunkt har vi valt att ta stöd av Vygotskij. Eftersom vi kommer att göra en studie om barns samspel och kommunikation när de använder sig av datorplattan i förskolan. Vi kommer att presentera mer om Vygotskij i kapitlet teoretisk utgångspunkt.

## 1.2 Syfte och frågeställning

Syftet är att undersöka hur förskolebarns sociala samspel och kommunikation ser ut när de använder sig av datorplattan i förskolan. Med syftet vill vi undersöka hur barns sociala samspel därmed blir språkutvecklande. Utifrån sin teori hävdade Vygotskij att barn lär av varandra i sociala interaktioner och genom det sociala samspelet utvecklar barn sin kommunikation och språkliga medvetenhet. För att kunna nå upp till syftet har vi utgått ifrån Vygotskijs teori och kommit fram till tre frågeställningar:

- Hur ser barns sociala samspel ut när de använder sig av datorplattan i förskolan?
- Hur kommunicerar barn verbalt de använder sig av datorplattan i förskolan?
- Hur kommunicerar barn icke verbalt när de använder sig av datorplattan i förskolan?

### 1.3 Teoretisk utgångspunkt

I vår bakgrund tog vi upp om teoretiken Vygotskijs betydelse för pedagogikens utformning i förskolan. Eftersom Vygotskij såg lärandet som socialt i gemenskap med andra människor vill vi presentera mer om hans teori och ur detta sociokulturella perspektiv kan vi utgå ifrån att barn lär i sociala samspel. Vygotskij (2001) ansåg att barns lek och kreativitet är en förlängning av barnets tidigare upplevelser och erfarenheter. Han menade att leken innebär att barnet själv väljer lekmiljö och material och det är då som barnet upplever att leken blir på riktigt (Vygotskij, 2001). I *Fantasi och kreativitet i barndomen* går att läsa om vad Vygotskij (1995) ansåg om att barn lär av varandra i sociala interaktioner. Genom sociala samspel utvecklar barn sin kommunikation och språkliga medvetenhet. Han hävdade att barnets tänkande och språkutveckling utvecklas långt innan barnet lärt sig läsa och skriva genom att tolka symboler och bilder vilket innebär att barnet lär sig känna igen olika föremål och ord som de sedan kan överföra i handling och språk.

Barnen på förskolan hittar snabbt appar på datorplattan genom att känna igen dess symboler. Det medför att barnen själva väljer vad de vill göra på datorplattan eller vilket spel de vill spela. Barnen behöver inte be en vuxen om hjälp utan kan ta hjälp av varandra när de sitter tillsammans med datorplattan. Vygotskij (2001) menade att tänkandet och språket är nära förknippat med varandra. I samband mellan tänkandet och språket etableras barnets utveckling. Han menar även att utan social kommunikation sker ingen utveckling av vare sig språk eller tänkande.

Det finns idag efterföljare till Vygotskijs teorier och författare som gjort tolkningar av hans verk. En författare som i nutid tolkat Vygotskijs teorier är Leif Strandberg (2006) i *Vygotskij i praktiken, bland plugghästar och fusklappar*. Författaren förtydligar att Vygotskij ansåg att språket spelar en viktig roll. Genom språkliga samspel får barnet kontakt med och skaffar sig de sociala verktyg som vi kallar språk. Vygotskij talade om att det är de språkliga verktygen som omformar till tänkande, därför menade Vygotskij att språk och tänkande hör ihop (Strandberg, 2006).

## 1.4 Läroplan för förskolan

Skolverket reviderade förskolans läroplan hösten 2010 och samtliga ändringar har gjorts. Vissa mål och riktlinjer kompletterades och förtydligades. Läroplanen innehåller 22 mål under rubriken ”Utveckling och lärande” som förskolan ska sträva efter att varje barn utvecklar. I ett av målen framgår det bland annat att förskolan ska sträva efter att varje barn får möjlighet att utveckla sin förmåga att urskilja teknik i vardagen och utforska hur enkel teknik fungerar (Skolverket, 2010). Vygotskij hävdade att det sociala samspelet och språket var grunden för människans lärande och utveckling, även Läroplanen för förskolan lyfter det sociala samspelet för barns utveckling och lärande.

Förskolan ska vara en levande social och kulturell miljö som stimulerar barnen att ta initiativ och som utvecklar deras sociala och kommunikativa kompetens (Skolverket, 2010, s.6)

## 2 Tidigare forskning

Eftersom vårt syfte är att undersöka hur barn samspelar och kommunicerar vid användandet av datorplattan kommer vi i detta kapitel ta upp om forskning som vi har tagit del av inför vår studie. I forskningsöversikten har vi gjort ett urval av studier som på olika sätt visar hur barn samspelar och kommunicerar vid användandet av datorplatta och dator.

### 2.1 Datorplattan i förskolan

Susanne Kjällander (2011), forskare och förskollärarytbildare vid Stockholms universitet har i sin avhandling *Design for learning in an extended digital environment* kommit fram till att barnen samspelade hela tiden med varandra när de använder datorplattan. Hon kunde även se att barn som i vanliga fall inte leker tillsammans samlades runt datorplattan och vid det tillfället pågick ett fint samspel. Hösten 2012 startade Kjällander forskningsprojektet *Appknapp- peka, lek och lär i förskola* tillsammans med pedagoger från Botkyrka kommun. Projektet är baserat på förskolans läroplan (Skolverket, 2010) som lyfter fram kreativitet och kommunikation via olika uttrycksformer som bild, sång och musik, rytm, drama, dans och rörelse. I projektet har hon använt sig av videodokumentation som datainsamlingsmetod. Kjällander menar att barnen på förskolan inte behöver ha tillgång till varsin datorplatta på avdelningen. Hon påpekar att om det bara finns tillgång till en ger det barnen uppmaning till interaktion, samarbete, samtal och lek.

Agneta Ljung-Djärf (2004) har i sin avhandling *Spelet runt datorn, datoranvändande som meningsskapande praktik i förskolan* studerat barn och deras meningsskapande runt datorn i förskolan. I studien har resultatet visat att barns möte med datorn i den fria leken erbjuder möjligheter till att vara tillsammans. Barnen både ritar, leker, spelar spel, skriver och kommunicerar vid användandet av datorn. Författaren menar att vad barn gör vid datorn skiljer sig inte från vad barn gör med andra leksaker på förskolan. Ljung-Djärf påpekar även pedagogernas förhållningssätt till datorn och att det finns ett tydligt mönster hur pedagogerna förhåller sig till datorn i relation med andra leksaker. Hon menar att spela eller samlas runt datorn när någon annan spelar är en populär aktivitet, däremot är det inte alltid något som pedagogerna är glada för, de menar att datorn tar för mycket uppmärksamhet och då får andra

aktiviteter såsom lek och kommunikation stå tillbaka. Liknande reaktioner har vi också sett från en del pedagoger på förskolorna.

Anna Klerfelt (2007) beskriver i sin avhandling *Barns multimediala berättande* hur datorer blivit ett digitalt verktyg i barns vardag vilket leder till att datorn fått en självklar plats i förskolan. Klerfelt (2007) lyfter dessutom i sin avhandling om förskolläraornas oro för hur de ska kunna balansera förskolans traditionella verksamhet samt förståelsen för barns mediekultur. Även Karin Forsling (2011), specialpedagog och universitetsadjunkt, Karlstads Universitet och doktorand, Åbo Akademi klargör i sin studie *Digital kompetens i förskolan* att datorerna fördes in tidigt i skolans värld. Hon hävdar att några av den senaste tidens doktorsavhandlingar visar att digitala verktyg blir mer väsentliga i de svenska förskolorna.

Polly Björk-Willén (2011) har i sin studie *Händelser vid datorn- förskolebarns positioneringsarbete och datorspelets agens* studerat barns användande av datorn. Syftet är att belysa hur barns samspel vid datorn relaterar till själva datorspelet och vilken påverkan datorspelet kan ha på barns samspel. I studien har hon använt sig av videoinspelning, materialet består av tio timmars filmning och i studien deltog barn från fyra olika förskoleavdelningar. Björk-Willén har kommit fram till att barns samspel framför datorn har många likheter med andra aktiviteter på förskolan där barn samspelar. Björk-Willén menar att barn som sitter vid datorn visar på olika sätt hur användandet gynnar barns samtal, samspel, samarbete och lärande. Vid användandet av datorn i studien visar resultatet och analysen att barnen hinner inom några minuter i spelet diskutera vad som sker i spelet. Björk-Willén (2011) menar att under denna korta sekvens har barnen fått möjlighet till språkkunskaper, normer och värderingar.

Björk-Willén hänvisar till att i studien har fokus framförallt satts på själva spelet och som nämntes tidigare har hon sett att barns samspel framför datorn har många likheter med andra aktiviteter i förskolan. Björk-Willén (2011) har studerat samspelet mellan två barn och en spelsekvens mellan dem när de sitter vid datorn. I denna studie framkom det att de barn som ansvarade för musen till stor del bestämde över spelet. Vi gör en liknande studie och en tanke vi har fått i samband med undersökningen är om det behöver vara barnet som håller i datorplattan som styr spelet?

## 2.2 Samtal och kommunikation

Klerfelt (2007) poängterar i sin studie att med hjälp av språket kommunicerar människor med varandra och det ses som ett av de mest betydelsefulla verktygen. Hon menar liksom Vygotskij att genom kommunikation med andra blir människan delaktig socialt. Människan utvecklar ett funktionellt sätt att förstå och beskriva omvärlden vilket gör att vi kan samspela med andra i olika aktiviteter.

Mikael Alexandersson (2002), professor vid Göteborgs Universitet, har i sin studie *Fingrar som tänker och tankar som blänker* som utifrån projektet *LärIT* studerat barn från sex till nio år, hur olika former av socialt samspel kan se ut mellan barnen när de arbetar med datorprogram. Barns kommunikation vid datorn påverkar deras handlingar och sociala relationer, enligt Alexandersson (2002). Han menar att det skapas sociala relationer och en pedagogisk praktik i samspelet mellan barnen och datorplattan då det uppstår nya möten som för barnen innebär en meningsskapande relation. Vilket medför interaktioner som ger barnen nya erfarenheter och kunskapsutveckling.

Mikael Alexandersson, Jonas Linderöth och Rigmor Lindö (2010) studerar i sin forskning *Bland barn och datorer* mötet mellan barn och datorer samt om hur kommunikation och samspel påverkas. Forskarna menar att utvecklingen pekar mot grundläggande förändringar i hur vi i framtiden kommer att kommunicera med varandra och hur vi kommer att lära såväl i förskolan/skolan som i vardagen.

Vi nämnde tidigare om hur Alexandersson (2002) påpekar att barns kommunikation vid datorn skapar ett samspel där barn både utvecklar ny kunskap och sociala relationer. Han menar att barnen delger varandra sina tidigare erfarenheter och tillsammans skapar de nya gemensamma erfarenheter. Enligt Alexandersson kunde ett tydligt mönster urskiljas i projektet *LärIT*. Barnen tillvaratog ofta varandras olika kvaliteter när de arbetade vid datorn. Däremot kunde iver och vilja bli ett hinder mellan barnens samspel. Ett resultat av ett icke fungerande samspel kunde bli att barnet som var aktivt med datorn tog över kommandot och barnet som satt bredvid blev passivt (Alexandersson, 2002).

För att kommunikation ska ske mellan barnen vid datorn enligt Alexandersson (2002) är det nödvändigt att barn utvecklat sin förmåga att utföra ett samtal. Enligt Alexandersson (2002) måste barn till exempel veta i vilken ordning man har ordet, hur man svarar på tilltal, samt hur man visar att man förstår varandra och är intresserad. Han menar att datorn inte bara är ett

praktiskt redskap eller ett sätt att utveckla sin kunskap inom enskilda program. Datorn kan ge möjlighet till kommunikation mellan barnen och läraren vilket påverkar barns handlingar och utvecklar deras sociala relationer. Människor kommunicera med varandra för att skapa mening och göra sig förstådda samt att förstå omvärlden (Alexandersson, 2002).

Caroline Liberg (2007) professor vid Uppsala Universitet och huvudförfattare i *Att läsa och skriva- forskning och beprövad erfarenhet* har i många år forskat om barns tal och skriftliga utveckling. I kapitlet "Språk och kommunikation" talar hon om barns läsande och skrivande samt barns språkutveckling och kommunikation. Författaren menar att i meningsskapande förekommer olika språkliga uttrycksformer. Hon menar att man förhåller sig på olika sätt och använder olika redskap för att kommunicera och människan kommunicerar med varandra för att skapa mening i tillvaron. För att vi ska förstå andra och hur de förstår oss beror på hur vi kommunicerar menar Liberg (2007). Hon menar att kommunikation kan uttrycka sig i olika språkliga former genom att vi talar, lyssnar, läser och skriver, och gestaltar.

Liberg (2007) menar att när man talar om meningsskapande ingår både verbala och icke verbala språk, det kan till exempel vara talspråk, skriftspråk, bildspråk, musikens språk, dansens och rörelsens språk. Hon hävdar även att meningsskapandet påverkas av gester, ansiktsuttryck, kroppsrörelser och känslöstämning. Liberg påpekar att om barn leker med det talande språkets betoningar och rytm skapas och ges en ny betydelse för ord och begrepp. Hon menar genom att leka med språket på olika sätt ges olika underlag för att förstå olika språkliga former. Förmågan att kunna delta i olika språkliga aktiviteter kan variera från att delta till att själv bidra, barn blir lyssnare. När barnen är i fyra årsåldern har de lärt sig det flesta av språkets regler för hur man bygger satser och meningar (Liberg, 2007).

Barn som växer upp i rikligt språkliga miljöer har större möjligheter att utveckla och förstå sin språkliga medvetenhet. Liberg (2007) anser att det är angeläget för förskola och skola att stimulera och stödja alla barns språkliga utveckling och hur viktigt det är att inom förskolan skapa en miljö som stimulerar och utveckla språkutvecklingen hos barn. Även förskolans läroplan hänvisar till betydelsen för barn och hur förskolan ska stäva efter att varje barn utvecklar nyanserat talspråk, ordförråd, uttrycka tankar, kommunicera med andra samt utveckla sin förmåga att förmedla upplevelse, tankar och erfarenheter i många uttrycksformer som lek, bild, rörelse, sång och musik, dans och drama (Skolverket, s, 10).



### 2.3 Barns sinne för symboler och bilder

Rigmor Lindö (2009) lärarutbildare och skolutvecklare för grundskolans tidigare år menar liksom Vygotskij att barn lär sig hantera sin verklighet genom leken. Hon menar att leken har betydelse för barnets språk och begreppsutveckling. Lindö hävdar även att i leken tränas barnens hörsel, syn och känsel. Författaren menar att grunden till barns språkutveckling är lyssnandet (Lindö, 2009 s. 119). Barns förmåga att uppleva något med sina sinnen och utbyta erfarenheter kring upplevelserna stimulerar barnen till att utveckla ett mer nyanserat språk. Enligt Lindö (2009) möter barnet idag symboler och bilder överallt. Det kan vara på skyltar, mjölkpaket, tidningar, barnböcker, datorspel och så vidare. Går vi tillbaka till Vygotskij så hävdade även han om barns lärande och språkutveckling genom olika symboler (Vygotskij, 2001) Idag har barn lärt sig känna igen symboler och bilder, vilket innebär att de lätt kan navigera till exempel på datorplattan. Genom att känna igen symbolen eller bilden på en app i datorplattan vet barnet vilket spel appen innehåller. Lindö (2009) menar att idag ökar barns textmiljöer allt snabbare och populärkulturen blir allt mer dominerande i barns livsvärldar.

Lindö (2009) hänvisar till Arne Tragetons studie från 2005 där barn i åldrarna 6-8år deltog i ett projekt om hur barns kodknäckning och läsförståelse kan utvecklas genom att skriva på datorn. Studien pågick i tre år i tio förskoleklasser från Norge, Sverige, Danmark, Finland och Estland. I projektet uppmuntrades barnen att utforska, i lekens form, datorn som en berättarmaskin. Barnen uppmuntrades att utforska och lekskriva vid tangentbordet varje dag. I projektet framkom att barnen som arbetade två och två hade intensiva dialoger, löste problem tillsammans och hjälpte varandra både med att utveckla sina berättelser och tekniska problem (Lindö, 2009). När ett barn sitter själv vid datorn är det lätt att barnet *kör fast*. Lindö (2009) menar att det är när de sitter tillsammans som barn vågar pröva sig fram. Hon menar att i dialogen byts olika ståndpunkter och barnen lär sig att ta den andres perspektiv och därmed utmanas.

Lindö (2009) anser att barn lär och utvecklar språket, tänkandet, och kreativiteten genom att hela tiden få *bada i språket*. Med det menar författaren att barnet hela tiden får umgås i språkliga samspel med andra både i små och stora grupper, tillsammans med andra barn och med vuxna. Enligt författaren har språkförmågan stor betydelse för barns sociala kompetens. Hon menar att förstå språket är att *knäcka en kod* dessutom anser Lindö (2009, s.61) att barnet får en möjlighet att *språkerövra* om det hela tiden får vara runt språket.

## 2.4 Barns samspel och frånvaro i samspel

Sofie Södergårds (2014) magisteruppsats *Skrivpraxis med pekplattan* handlar om vad skrivandet på en datorplatta kan innebära och hur det kan vara beskaffat. I studien har Södergård utgått från skolbarn i årskurs två. Hon har valt att utgå från en kvalitativ forskningsmetod och använt observationer som datainsamlingsmetod. Vilket vi också gör i vår studie. Enligt Södergård (2014) uppstår flera olika typer av samspel i en klass med barn. Det är först och främst samspel mellan barn och barn, därefter barn och lärare. Södergård (2014) definiera samspel på olika vis. Med tyst samspel menar hon att två eller flera elever kan ha ett samspel utan ord och kan koncentrat jobba bredvid varandra med vetenskapen att de inte är ensamma i situationen,

De delar helt enkelt något utan ord och får stöd av varandra i det tysta  
(Södergård, 2014, s, 38).

Vid ett talande samspel används ord i samspelet och Södergård (2014) anser att samspelet kan vara både simpelt samt mer komplext. Simpelt samspel förklarar Södergård (2014) utifrån en situation

En flicka har skrivit klart på sin pekplatta. Hon märker att en pojke väntar på att få skriva på pekplattan, stannar vid honom och säger – Du kan ta den här. Hon räcker över pekplattan och pojken tar emot (Södergård, 2014, s, 38).

Utifrån situationen menar Södergård (2014) att samspelet inte kan anses vara sammansatt då det inte leder till något mer samspel mellan flickan och pojken. Därför menar Södergård att händelsen kan begränsas som ett enkelt talande samspel. Det sker en situation när barnen diskuterar, kommer med idéer och förslag samt stöder varandra på olika sätt. Södergård påpekar även att nivån i barnens samspel kan variera. En del barn kan ha svårare att samarbeta vilket kan leda till att samspelet påverkas. Om en konflikt uppstår mellan barnen och de inte kan lösa konflikten tar ofta samspelet slut mellan dem (Södergård, 2014). Även Alexandersson (2002) visar i sin studie hur barns samspel kan påverkas negativt om barnen inte kan samspela. Om ett barn är mer aktivt och visar iver och vilja kan barnet bredvid bli passivt detta blir i sin tur ett hinder för barnens samspel. Ofta resulterar detta i att det aktiva barnet tar kommandot över datorn. Enligt Alexandersson (2002) kan en tolkning vara att det passiva barnet inte har utvecklat en förståelse för meningen med aktiviteten på datorn som i projektet LärIT är att skriva texter. Det kan även vara så att barnet inte ser datorn som en

kommunikativt redskap och då visar heller inte barnet något intresse av att samtala eller samarbeta med sin kompis.

## 2.5 Vuxnas oro för barns användande av datorplattan

I vår studie har vi även tagit del av forskaren Hugo Lagercrantz som inte är lika positiv för barns användande av datorplattan. Hugo Lagercrantz (2013), professor på Karolinska institutet, hävdar i sin artikel *Mycket tid framför skärm splittrar barns liv* att datorplattan stjälar tid från barns naturliga lekar och fantasi, syskon, föräldrar och lekkamrater.

Enligt Klerfelt (2007) visar förskollärarna i hennes studie på en osäkerhet i förhållande till datorn. Hon kan se att förskollärarnas osäkerhet bidrar till att datorn blir ett lekverktyg och lärandet hamnar inte i centrum. Även Forsling (2011) visar i sin studie *Digital kompetens i förskolan* att förskollärarna har en rädsla för datorerna och att det leder till att datorerna ofta står oanvända. Carina Fast (2007) har gjort en studie *Sju barn lär sig skriva- Familjeliv och populärkultur i möte med förskola och skola*. Även i hennes studie framgår vuxnas osäkerhet och oro i barns användande av datorplattan. Fasts studie skiljer sig från vuxnas oro då det är föräldrarna till barnen i undersökningsgruppen som är tveksamma och uttrycker oro. Föräldrarnas osäkerhet påminner om förskollärarnas osäkerhet i Klerfelt och Forslings studie, oron är att barnen kommer att sitta för mycket framför datorerna och att barnens kreativitet kommer att minska samt att de blir mer passiva och individualistiska. Däremot hävdar Fast (2007) att det är tvärtom, barn spelar inte bara spel när de sitter framför datorn. Spelen har ofta anknytning till skolaktiviteter och spelen innehåller pedagogiska läranden som t.ex. att arbeta med bokstäver eller siffror och räkning. Här skiljer sig vår studie ifrån Klerfelts (2007), Forsling (2011) eftersom i vår studie använder barnen datorplattan som ett lekverktyg på förskolan. Det är inga pedagoger som sitter tillsammans med barnen, utan de får sitta tillsammans med sina kompisar eller själva. Enligt Fast (2007) bygger spelen ofta på barnens favoritfigurer, genom att känna igen sina favoriter blir lärandet roligt för barnen. Dessutom hänvisar Fast att barnen i undersökningsgruppen utvecklar tidigt en förståelse för läs och skriftspråket. Flera av barnen har börjat skriva, barnen förstår att skriftspråket består av flera symboler. Hon menar att barnen blir *skriftspråkligt socialiserade* när de får vara tillsammans vid datorn med andra barn eller vuxna (Fast, 2007, s, 95).

## 3 Metod

I det här kapitlet beskriver vi val av metod, urval, studiens genomförande, bearbetning av material och analys samt våra etiska val för studiens undersökning.

### 3.1 Val av metod

Studies syfte är att undersöka hur förskolebarns sociala samspel och kommunikation ser ut när de använder sig av datorplattan i förskolan. Som metod till vår studie anser vi att en kvalitativ studie är mest lämplig. Till stöd för vår metod har vi tagit del av Patel och Davidsson (2011) som beskriver att syftet med kvalitativa undersökningar är att skaffa sig en djupare kunskap inom det område som studeras. Författarna menar att i kvalitativa studier kan metoder såsom intervjuer, textanalyser och observationer genom till exempel filmning användas. Som datainsamlingsmetod har vi valt att använda oss av observationer och filmning. Patel och Davidsson (2011) menar att observationer är en lämplig metod att använda sig av när forskaren gör en kvalitativ studie. Även Denscombe (2009) anser att observationer är ett påtagligt sätt att samla in data till en kvalitativ forskning.

Eftersom vi har valt att observera barnen när de använder sig av datorplattan med att filma dem ger det oss möjlighet att analysera det sociala samspelet samt den verbal och icke verbal kommunikationen mellan barn och barn samt barn och datorplatta. Filmning ger oss även möjlighet att återuppspela det inspelade materialet flera gånger. På det viset minskar möjligheten att vi förbiser någon viktig detalj. Även Patel och Davidsson (2011) anser att en fördel med inspelning av denna typ av data registrera exakta detaljer.

I samband med filmningen har vi valt att vara icke deltagande observatörer. Valet som icke deltagande gör vi för att vår närvaro ska påverka barnen så lite som möjligt. Som deltagande observatörer kan våra kommentarer störa barnens sociala samspel och kommunikation vid användandet av datorplattan. Patel och Davidsson (2011) menar att till en början kan observatörens närvaro påverka individernas beteenden. Som en känd observatör det viktigt att man försäkras sig om att alla i gruppen accepterar observatörens närvaro och att man har fått tillstånd av de inblandade. Till vår studie har vi tillfrågat förskolechefer, pedagoger, föräldrar och de barn som blivit filmade i observationerna.

### **3.2 Urval**

Vi har valt att genomföra observationerna på två olika förskolor. Vi arbetar som blivande förskollärare på varsin förskola. Datorplattan introducerats nyligen på båda förskolorna och barnen har inte haft möjlighet till tekniken en längre tid. Åldersspridningen på barnen är 3-5 år, och vi har valt att filma under flera stunder under en dag i verksamheten. Åldern på barnen beror på att de går på en syskonavdelning och vi valde att inte fokusera på varken pojkar, flickor eller ålder. Vi har beslutat att utföra observationerna under flera tillfällen under en dag på förskolorna. Barnen som är deltagande i observationerna har blivit tillfrågade innan om de vill vara med på film när de spelar på datorplattan. För barnen är vi kända ansikten och detta tror vi resulterar i att observationerna blir så naturliga som möjligt. Under en dag har både pojkar och flickor varit aktiva med datorplattan. Barn som inte vill vara med på film har vi tagit hänsyn till och inte filmat under den stunden. Vi är medvetna om vilka appar barnen spelar i under observationstillfället. Däremot har vi valt bort att lägga någon fokus på apparna. Fokus ligger på hur samspelet och samtalet ser ut vid användandet med datorplattan.

### **3.3 Genomförande**

Innan vi började med studiens observationer tog vi kontakt med förskolecheferna på respektive förskola. Efter muntliga godkännanden från förskolecheferna om att få utföra observationer inom deras förskolor tog vi kontakt med pedagogerna som är kollegor till oss. Vi förklarade studiens syfte som är att studera barns samspel och samtal runt datorplattan. När även kollegor hade godkänt vår förfrågan skrev vi tillsammans ett brev till barnens föräldrar på respektive förskola. I brevet förklarade vi studiens syfte samt vilken datametod som vi valt att använda. Föräldrarna fick tid på sig att läsa igenom brevet och ta beslut om de ville att deras barn skulle delta i studien. När vi fått in föräldrarnas medgivande skriftligt började vi med observationerna på förskolan. Vi tog hänsyn till de föräldrar som valt att deras barn inte ska vara deltagare i studien. För barnen har vi förklarat att vi kommer att filma dem när de använder datorplattan. Innan vi påbörjade en observation tillfrågades barnen ytterligare om de tyckte att det kändes bra om vi filmade när de hade datorplattan. Första och andra observationerna utfördes på samma förskola. På förskolan hade barnen en bestämd plats där de satt i en soffa med datorplattan i den dagliga verksamheten. Datorplattan låg inte framme utan barnen fick dagligen fråga efter den. När något eller några barn satt med datorplattan kunde flera barn ställa sig på kö genom att ta sin namnlapp och sätta upp den på väggen.

Barnen spelade på datorplattan ca 20 minuter var. Vi beslutade att filma flera och kortare stunder för att lättare kunna utföra bearbetning och analys i efterhand. Våra observationer är mellan två minuter och fem minuter. Även på den andra förskolan låg datorplattan inte framme utan barnen fick dagligen fråga efter den. Här frågade barnen efter sin tur att få spela på datorplattan och pedagogerna ansvarade för turtagningen. Barnen använde datorplattan ca 10-15 minuter innan det blev turbyte.

Vi bestämde oss för att filma på varsin förskola och i efterhand titta på filmerna var och en för sig och tillsammans för bearbetning och analys.

### **3.4 Bearbetning av material**

I arbetet med bearbetning och analys av observationerna har vi utgått från Vygotskijs teori inom det sociala samspelet (Vygotskij, 2001). Vi har också tagit del av Strandbergs (2006) tolkningar av Vygotskijs teori. Under datainsamlingen har vi observerat barns samspel och samtal när de använder datorplattan i förskolan. Det inspelade materialet har gett sammanlagt observationer på 30 minuter. Efter att ha tittat på bådas filmer flera gånger har vi valt bort material där inspelning och ljudupptagning blivit mindre bra och är svår att analysera. Det inspelade materialet som vi har använt till studien är tre olika observationer på ca tre till fem inspelade minuter på film. Mycket tid lades ner på själva transkriberingen när vi valt först titta på verbalt samspel och sedan icke verbala samspel. Vi började med att titta på filmerna var och en för sig och sedan har vi tittat på filmerna tillsammans för att kunna diskutera våra olika erfarenheter samt vad vi upptäckt i filmerna. Detta har gjort att vi båda varit lika delaktiga i arbetet. Filmerna fick spelas, upprepas flera gånger för att kunna upptäcka och lägga till fler situationer som har betydelse för vår studie. Vid transkribering av det inspelade materialet har vi utgått från vår frågeställning samt vårt syfte om hur barn samspelar och samtalar vid användandet av datorplattan. Patel och Davidson (2011) menar att när man börjar med analysen blir det mycket upprepning av det inspelade materialet, efter ett antal gånger kan forskaren börja urskilja ett mönster i materialet. Vi har tittat på det verbala samspelet och icke verbala samspelet. Med verbalt samspel menar vi att barnen är verbala med talspråk och ljud. Med icke verbalt samspel menar vi att barnen använder sig av gester, ansiktsuttryck eller ögonkontakt när de använder datorplattan. Vid transkriberingsarbetet har vi valt att hålla oss till barnens talspråk för att vi vill synliggöra hur de verkligen pratar med varandra. För att kunna urskilja när barnen är högljudda verbalt har vi valt att visa det med versaler i transkriberingen och bilagorna.

### 3.5 Etiska val

Vetenskapsrådets etiska principer har varit grundläggande i vår studie. Enligt vetenskapsrådet (2002) finns det fyra huvudkrav att följa i en forskningsstudie. Syftet med forskningsetiska principerna är att ge normer för förhållandet mellan forskare och deltagare i undersökningen (Vetenskapsrådet, 2002).

Det första är *Informationskravet* som innebär att forskaren ska informera de medverkande i studien om syftet, tillvägagångssättet, att det är frivilligt att delta samt att informationen endast kommer att användas i forskningssyfte. Detta tog vi hänsyn till genom att informera förskolechefer och pedagoger på respektive förskola. Vi fick ett muntligt godkännande av förskolecheferna och pedagogerna att vi fick utföra studien på deras förskolor.

Forskaren skall informera uppgiftslämnare och undersökningsdeltagare om deras uppgift i projektet och vilka villkor som gäller för deras deltagande. De skall då upplysas om att deltagandet är frivilligt och om att de har rätt att avbryta sin medverkan. Informationen skall omfatta alla de inslag i den aktuella undersökningen som rimligen kan tänkas påverka deras villighet att delta (Vetenskapsrådet, 2002, s, 7)

Det andra kravet är *Samtyckeskravet* som innebär att deltagarens samtycke måste ges, muntligt eller skriftligt. Är deltagaren under 15år behövs samtycke från vårdnadshavaren. Enligt samtyckeskravet har även deltagaren rätt att ångra sig trots att deltagaren gett sitt samtycke. För att ta hänsyn till samtyckeskravet skrev vi ett brev till barnens föräldrar eftersom barnen som vi vill ska delta i studien är under 15 år. Föräldrarna samtyckte genom sin namnunderskrift. Före filmningen frågade vi barnen om de ville delta. Barnen fick då möjlighet att själva besluta om de ville vara med på film. Om barnet sa nej trots föräldrarnas samtycke visade vi respekt för barnets beslut.

De som medverkar i en undersökning skall ha rätt att självständigt bestämma om, hur länge och på vilka villkor de skall delta. De skall kunna avbryta sin medverkan utan att detta medför negativa följder för dem (Vetenskapsrådet, 2002, s, 10)

Det tredje kravet är *Konfidentialitetskravet* vilket innebär att alla uppgifter som samlats in under observationerna inte får lämnas ut till utomstående. Det ska heller inte vara möjligt för läsaren att kunna identifiera deltagarna i forskarens undersökning. Detta har vi tagit hänsyn till genom att inte använda namn på barnen som deltagit i observationerna. Istället för namn har vi valt att använda en bokstav för att kunna urskilja vem som gör och säger vad i observationen.

Alla uppgifter om identifierbara personer skall antecknas, lagras och avrapporteras på ett sådant sätt att enskilda människor ej kan identifieras av utomstående. I synnerhet gäller detta uppgifter som kan uppfattas vara etiskt känsliga. Detta innebär att det skall vara praktiskt omöjligt för utomstående att komma åt uppgifterna (Vetenskapsrådet, 2002, s, 12)

Det fjärde kravet är *Nyttjandekravet* som innebär att alla insamlade uppgifter endast får användas till studiens forskning. Det insamlade materialet får inte användas eller lånas ut för kommersiellt bruk eller till andra syften. Detta har vi tagit hänsyn till genom att vi har transkriberat och analyserat våra observationer. Vi har valt ut de observationer som kunde användas till vår studie. När uppsatsen är godkänd kommer de inspelade observationerna att förstöras så att inga obehöriga ska få tillgång till materialet i efterhand.



## 4 Resultat och analys

Syftet med arbetet är att undersöka hur förskolebarns sociala samspel och kommunikation ser ut när de använder sig av datorplattan i förskolan. I detta kapitel kommer vi att presentera resultatet utifrån observationerna. I analysen av resultatet kommer vi att utgå från de tre frågeställningar som är: Hur ser barns sociala samspel ut när de använder sig av datorplattan? Hur samtalar barn verbalt när de använder sig av datorplattan? och Hur samtalar barn icke verbalt när de använder sig av datorplattan i förskolan? I analysarbetet kan vi se olika former av socialt samspel och kommunikation. Vi utgår ifrån Vygotskijs nämnda teorier. Helheten av de transkriberade observationerna finns med som bilagor (Bilaga 1,2,3).

### 4.1 Observation 1

Barnen som observeras i studien har vi valt att inte namnge. Istället kallar vi dem för A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K och L med hänsyn till konfidentialitetskravet ur Vetenskapsrådet (2002).

I den första observationen sitter A, B och C i en soffa som står lite avskilt på förskolans avdelning. A, B och C brukar inte leka med varandra i andra aktiviteter på förskolan. De har fått lov av en pedagog att använda datorplattan en stund. Det är ingen pedagog som är närvarande under tiden, barnen sitter själva i soffan. Barn B spelar på datorplattan har valt ett spel som heter *Machine World*. I spelet kan man välja olika maskiner och köra runt med. Det finns 10 olika maskiner bland annat lastbil, grävmaskin, fartyg, helikopter och olika bilar. B har valt att köra med fartyget. I spelet kör man runt i olika världar och varje värld består av en eller flera öar med vägar och broar.

Bredvid sitter A och C, de studerar noga vad som sker på skärmen. I början är det tyst och B är djupt koncentrerat på spelet. Efter en stund börjar C att prata och berätta för B vad som ska göras. C ger tydliga instruktioner till B och hjälper till med att förklara hur B ska göra för att komma vidare i spelet. A som sitter till vänster är mest tyst men följer med genom att lyssna på vad C säger. Ibland följer A upp med korta meningar och visar med händerna stopptecken i luften. A börja använda enkla kroppsrörelser med sina armar och ben.

2. C- Du måste ta båten, den gula båten.
3. C- Där! (pekar på skärmen för att visa B) där, där är den!
4. B- (pekar på skärmen där C precis har visat)
5. C- Ja, den är det.
6. C- Sen vända, (pekar på skärmen) vänd!
7. C- Pssssshhhyyyyy (gör ljud med munnen).
8. B- Är det det här hållet? (rynkar på näsan)
9. C- Ja, det hållet!
10. A- STOPP!!! (visar stopp med båda händerna i luften)
11. C- Där!
12. A- Stopp! (hoppar till lite lätt med sina ben och armar)

C ger fortfarande instruktioner till B, som lyssnar och gör som C säger. A försöker visa vad B ska göra genom att peka på skärmen. Men B stöter bort A's arm utan att titta upp. Istället tittar B på vad C vill visa på skärmen. Efter en liten stund kommer ett fjärde barn (D) fram till soffan. D tittar vad de andra barnen gör vid datorplattan och står länge tyst vid soffans kant och iakttar vad de andra barnen gör och säger. A, B och C visar ingen reaktion av att D har kommit fram. Deras spelsituation pågår som innan. Till slut plockar D upp en bok och böjar bläddra i den, efter en stund går D därifrån. Barnen i soffan är fortfarande djupt koncentrerade på det som sker på datorplattan. Efter en stund börjar alla tre att kommunicera med varandra både verbalt och med kroppsspråket.

38. C- Åå, där är han med.
39. B- Däääär! (pekar på skärmen)
40. B- Där var han ju! (ler)
41. C- Ja, helt konstigt där, där kan du stoppa. STOPP! (visar stopp med hela handen i luften)
42. A- STOOP! (klappar ihop med händerna)

43. B- Åååå, shit!
44. C- Åå, nu kan du vända.
45. C- Nej, så du kan vända så. Vilken bra ide!
46. A- Stoppa inte.
47. Det blir tyst en stund. A och C tittar på skärmen och koncentrerar sig på spelet.
- 48.- Det är fel håll, vänd, lite till.
49. C- VÄND DÅ! (paus) lite tiiiiiiiiiiiiii.....

I observationen kan vi se att det sker socialt samspel sker mellan A, B och C. Däremot sker samspelet i olika former som verbalt och icke verbalt. Det verbala samspelet sker med talspråk och ljud. Det icke verbala samspelet sker genom kroppsspråk, gester och ansiktsuttryck (4-10). Vi kan se att A har ett samspel med B och C genom att sitta bredvid och iaktta vad som sker på datorplattan. A har ett mer icke verbalt samspel genom att använda sig av kroppsspråk med enkla rörelser, ibland tillkommer små meningar i samband med rörelsen (10, 12, 42). Även B använder sig av verbal och icke verbalt samspel genom att lyssna på instruktioner om spelet som C ger (6, 8-9, 39-41). Vid observationstillfället kan vi se att C har erfarenhet av *Machine World* och är hela tiden verbal i sitt samspel till B. Vi tolkar det som att B har ett behov av att kommunicera med C för att få en bekräftelse att det blir rätt i spelet (8,9,40,41).

## 4.2 Observation 2

Vid vår andra observation är det även här tre barn som tillsammans sitter med datorplattan och spelar. I denna observation benämns barnen som E, F och G. Under observationen kommer fler barn att delta och de kommer vi att benämna som H, I och J. Som i första observationen är ingen pedagog är närvarande. F och G brukar leka tillsammans på förskolan. Barnen har själva valt att sätta sig i soffan och använda sig av datorplattan. Även här har barnen valt spelet *Machine World*. Valet av fordon är en bil som barnen kallar *Monster Truck*. F har datorplattan i sitt knä och sköter spelet. G sitter till höger och har hela tiden en

konversation med F. Till vänster om F sitter E som är tyst och tittar hela tiden på skärmen vad som sker.

2. G- Nu är den stilla, eeehhheee, grrrrreeeeeeeeääää (gör minspel i samband med ljuden)
3. G- Kan du söra, söra till den stå?
4. F- Där ska ja stilla den (trycker på skärmen med pekfingret).
5. F- Den! (pekar på skärmen)
6. G- Mums då..... (gör en min med munnen).
7. G- WOW!! BACKA! BACKA! Aaaa (låter som en racerbil).
8. F- (gör ljud hela tiden, låter som en racerbil och använder minspel och rynkar pannan)
9. G- Backa!
10. F- WOW, WOW!
11. G- Woow, AAAAAA!
12. F och G- Aaaaaaaaaa!
13. G- Aaaa, hjälp!
14. F- HJÄÄÄÄLP mig mamma, hmmmeeemmm!

E följer med de andra två genom att lyssna på deras dialog och vad som sker i spelet. Nyfikenhet har väckts från andra barn som kommer fram. Men E, F och G är helt inne i spelet på datorpattan. H kommer fram först och frågar vad de andra gör, H får dock inget svar av E, F och G. Efter en stund kommer I fram och ställer sig bredvid H men säger ingenting. De tittar på vad E, F och G gör i soffan. De spelar fortfarande på datorplattan och visar ingen reaktion på att två barn har kommit. Efter en liten stund kommer ett tredje barn fram (J). H går bort och lika snabbt går J och I därifrån. F och G fortsätter sin dialog utifrån spelets händelser.

31. E- Du måste köra upp för den, den backen (pekar på skärmen).
32. F- Nej!
33. G- Då måste du upp dit (visar med pekfinger på skärmen och gör sedan en "kör" rörelse med armen i luften).
34. G- Va! Upp!
35. F- Ähh, ja gå ut här (F trycker på skärmen för att lämna spelet).
36. F- Hmmm! (djup suck)

F och G är ganska högljudda i soffan när de lever sig in i spelet (7-14). Båda har ett verbalt samspel och en dialog via spelet *Machine World*. E uttrycker sig mer icke verbalt med sitt kroppsspråk, pekar på skärmen men framförallt använder E ansiktsuttryck med miner och skratt, och fniss. Kommunikationen mellan F och G går ut på spelets händelser om hur bilen *Monster trucken* ska köra (3,4,7,9). Vi tolkar detta som att båda har erfarenhet av spelet sedan tidigare och utifrån spelets händelser har de en dialog. Spelet blir en lek och med deras fantasi lever sig både F och G lever sig in i händelserna på skärmen (7-14). När båda barnen är aktiva språkligt utvecklas verbal kommunikation. E som till stor del har suttit tyst bredvid F är nu på god väg att kommunicera med F som styr spelet. Vi tolkar E's tystnad som att han hela tiden har lyssnat och följer med vad som sker på skärmen. E försöker visa och peka på skärmen och efter en stund börja E kommunicera verbalt med F (31) När både E och G har sagt till F hur man ska göra för att komma vidare i spelet (31 och 34) kan vi se att F blir lätt irriterad och väljer då att avsluta spelet (35-36).

### 4.3 Observation 3

Vår tredje observation skiljer sig ifrån de övriga observationerna med att det är två barn som sitter med datorplattan. Barnen är kompisar och leker ofta med varandra på förskolan. I denna observation benämns barnen som K och L. Barnen sitter vid ett bord och vid observationstillfället är det L som spelar på datorplattan. L har valt spelappen *Villa Villerkulla* som går ut på att barnen kan leka och upptäcka med Pippi Långstrump. I spelet finns flera olika alternativ från att lyssna på en berättelse om Pippi till att upptäcka olika minispel inne i huset olika rum. Genom att trycka på pilar, dörrar och olika föremål kan man hitta ett

minispiel. Totalt finns det 20 olika spel där man kan grädda pannkakor, bestämma vad Pippi, Tommy och Annika ska ha på sig och man kan skapa musik. I observationen har L valt minispelet att välja kläder till Pippi och hennes vänner. Bredvid L sitter K och titta och följer vad som sker på skärmen. K lutar sig mot L för att tydligare kunna se och hjälpa L.

2. L- Så mycket fö. Varför kommer ingenting? (slår med båda händerna i bordet).

3. K- Jag tycker du ska trycka (pekar på skärmen för att visa vad hon menar)

L pekar på skärmen och där K precis har pekat och spelar vidare på datorplattan. Det blir stunder som det är tyst mellan barnen. L fortsätter sedan att peka på skärmen, det blir inte riktigt som L har tänkt sig och irriterat börja L pekar hårdare på skärmen

5. L- Varför då? (fortsätter att peka på skärmen).

6. L- Ja vet varför, varför inte gå! (Blir irriterad och pekar intensivt på skärmen).

7. K- För dom så! (pekar på skärmen för att visa L)

L tar en paus från spelandet och sätter handen mot kinden. L samtalar högt med sig själv om hur man ska göra på spelet. Efter en liten stund börja L att peka på datorplattans skärm igen. K sitter tyst bredvid och iakttar L. Efter en stund börja K att gäspa stort och skruvar sig på stolen för att få uppmärksamhet av L. Efter en stund börja L att prata med K samtidigt som spelandet på datorplattan pågår.

19. L- Vet du, jag e sjuk, du också? (spelar samtidigt på datorplattan)

20. K- Nä, jag e förkyld.

21. L- Förkyld ja, förkyld ja. Ja, vet inte (fortsätter att peka på skärmen).

I observationen är det L som sitter med datorplattan och spelar minispelet med att byta kläder på Pippi och hennes vänner. Vi kan se att L som är aktiv med datorplattan inte får ihop spelet helt och visar det tydligt genom att bli frustrerad och talar högt med den, men ber inte kompisen om hjälp (2,6). L fortsätter att samspela och kommunicera med datorplattan. K som sitter bredvid söker kontakt och försöker hjälpa L verbalt genom att berätta vad L kan göra. K försöker även icke verbalt med att peka men får ingen respons (7).

L använder sig även av icke verbal kommunikation med datorplattan med att slå händerna i bordet när det inte blir rätt (2,5,6). K som sitter bredvid försöker kommunicera med L genom att ge instruktioner verbalt och för att hjälpa L att komma vidare (3,7). Vi kan tydligt se att L visar sitt ointresse av att samspela verbalt samt icke verbalt med K genom att luta sig över skärmen. Vid enstaka tillfälle tittar L upp på K. L ställer en fråga till K (19-21). Frågan har ingen betydelse för om det som sker i spelet och efter att L har ställt frågan till K fortsätter spelandet på datorplattan.

#### **4.4 Sammanfattande analys av samtliga observationer**

Utifrån vår transkription och analys anser vi att barn som sitter tillsammans vid datorplattan har ett samspel och en kommunikation. Vi ser att både samspelet och kommunikationen sker i olika former. Barnen som sitter tillsammans är både verbala och icke verbala i sitt samspel. Totalt medverkar åtta barn i studien och hälften av barnen har i huvudsak ett verbalt samspel och använder både långa och korta meningar samt olika ljud i sitt talspråk. Främst är det de barn som är drivande och har erfarenhet och kunskap om spelet som berättar för de andra barnen.

I samtliga observationer handlar samtalen om spelens händelser och vi kan se att barnen är hjälpsamma när barnen med mindre erfarenhet av spelen använder datorplattan. Vi kan se att de barn som sitter bredvid och är mer passiva har också socialt samspel med de aktiva barnen genom att lyssna och iaktta vad som sker på skärmen. Vi anser att de passiva barnen i studien har ett samspel som är i huvudsak icke verbalt. Enstaka meningar kommer då och då in i händelserna i spelen. De passiva barnen använder sig mer av kroppsspråket genom gester och genom att peka på skärmen.

## 5 Diskussion

I detta kapitel kommer vi att diskutera studiens resultat utifrån observationerna när barnen använder sig av datorplattan i förskolan. Vi avslutar kapitlet med en metoddiskussion om vilka metoder vi har för att uppnå studiens syfte och få svar på frågeställningarna.

### 5.1 Resultatdiskussion

Syftet med vår studie var att undersöka hur barn samspelar och kommunicerar vid användandet av datorplattan på förskolan. Tidigare hade vi kunnat se en oro i tänkandet kring användandet av datorplattan i förskolan. Några av våra kollegor tyckte att barnen frågade efter att få använda datorplattan mycket och påståenden om att barnens sociala samspel skulle försämrats när de använder sig av datorplattan framkom. Vi menar att resultatet i vår undersökning visar att det är tvärtom. I samtliga observationer visade det sig att de flesta av barnen samspelade verbalt och till stor del utifrån spelets händelser. Det framkom att de barn som inte samspelade verbalt kommunicerade med gester, ansiktsuttryck och kroppsrörelse. Ett tydligt kroppsspråk som vi kunde urskilja var att barnen valde att peka på skärmen vid olika händelser, till exempel för att visa hur man kommer vidare i spelet. Det framkom även att två barn inte bjöd in till samspel fast de satt bredvid varandra med datorplattan.

Vid de avdelningar som vi samlat in data genom observationer har barnen tillgång till en datorplatta. Vi tror oss av resultaten att det är bra att barnen får använda den tillsammans då det ger möjlighet att främja deras kommunikation och sociala samspel. Detta tar vi stöd av Kjällander (2012) som påpekar att på förskolan behöver inte barnen ha tillgång till varsin datorplatta. Hon menar att om det bara finns tillgång till en per avdelning ger det barnen uppmaning till interaktion, samarbete, samtal och lek. Däremot anser vi att barn och pedagoger bör ha olika datorplattor. I vår undersökning har vi sett att pedagoger och barn delar på samma datorplatta. Vilket innebär att barns spel och appar ligger på samma utrymme som pedagogernas dokumentationer om barns lärande.

I vår undersökning såg vi att det uppstod flera olika former av samspel och kommunikation, bland barnen vid användandet av datorplattan i förskolan. I analysarbetet kunde vi se två barn som sitter tysta bredvid, det betyder dock inte att de inte är med språkligt eller socialt. Genom att titta och lyssna på vad de andra barnen gör stimuleras även dessa barns förmåga att



utvecklas i sociala och språkliga sammanhang genom att de ser hur de andra barnen samspelar. Liberg (2007) menar att hur vi kommunicera och uttrycker i olika språkliga former varierar med verbal och icke verbal kommunikation.

Björk-Willén (2011) anser att barn som sitter vid datorn visar på olika sätt hur användandet gynnar barns samtal, samspel, samarbete och lärande. Detta menar vi att vi kan se i observation ett. Tre barn sitter med datorplattan. B som spelar har ingen erfarenhet av spelet och får tydlig hjälp av C. Barnen kommunicera med varandra genom att C ger tydliga instruktioner till B. I filmen kan vi se att C kommunicera både verbalt och icke verbalt. Det är ett tydligt talspråk och flera gånger förstärker C språket med gester och kroppsrörelse (39-41.) Bredvid sitter A och vi tolkade att A inte samspelar med de andra två barnen. Efter att ha tagit del av tidigare forskning och med nya ögon kan vi anta att även A samspelar. Dock i det tysta. Genom att lyssna gynnar det samspel och kommunikation även för A. Liberg (2007) menar att förmågan att kunna delta i olika språkliga aktiviteter kan varieras. Hon menar att det kan vara allt ifrån att delta utan att själv bidra språkligt till att kommunicera verbalt. Södergård (2014) visar i sin studie ett exempel om ett tyst samspel. Med det menar hon att barnen sitter tillsammans och har ett samspel utan ord. Vygotskij (1995) såg redan på sin tid hur viktigt det var för det lilla barnet att få vara tillsammans men andra och hur det utvecklades i gemenskapen med andra, vilket vi också kan se i vår studie.

I användandet av datorplattan kan vi se hur barnen samtalar och hjälper varandra. Det uppstår inga konflikter men vi kan se att det uppstår frustrationer hos de barn som kör fast i spelen (observation två och tre). I undersökningen kan vi se att barnen hanterar situationerna olika. Några av de barn som sitter bredvid läser av situationen och med olika sätt vill hjälpa kompiserna att komma vidare. Södergård (2014) menar att det finns en del barn som kan ha svårare att samarbeta med varandra vilket kan leda till att samspelet påverkas. En sådan situation kan vi se i observation 3 där två barn sitter med en datorplatta. K sitter bredvid L och L vet inte riktigt hur spelet fungerar. L visar sin frustration genom att slå med händerna i bordet och ifrågasätter datorplattan hur man ska göra (2,6). K läser av situationen och försöker hjälpa L genom att peka och visa hur man ska göra (3,7). Här utspelar sig ett annat samspel mellan barnen då L visar sitt intresse för att ta emot hjälpen av K. Istället samspelar och samtalar L med datorplattan vilket inte ger en konversation tillbaka och L blir mer frustrerad. Vi kan tydligt se hur K tröttnar och suckar, det märker L och vänder sig mot K och ställer en fråga Är du förkyld? (19) Frågan har ingen betydelse för vad som sker på datorplattan utan bara en form av bekräftelse på att K sitter kvar, vi tolkar det som att L har

tagit del av K's instruktioner genom att ha lyssnat utan att möta K. Södergård (2014) har i sin studie en händelse med tyst samspel. Hon menar att barnen tar stöd av varandra i det tysta.

I vår undersökning framgår det att barn som inte dagligen lekte med varandra på förskolan satt tillsammans vid datorplattan och hjälpte varandra i spelet. Ett resultat av det är att fler barn lär känna varandra och utvecklar ett socialt samspel. Även Kjällander (2011) kunde se i sin studie barn som i vanliga fall inte lekte med varandra samlades vid datorplattan och där pågick det ett fint samspel. Även Ljung-Djärv (2004) påpekar att när barnen får möta datorn i den fria leken erbjuds möjligheter till att vara tillsammans. Dessutom menar hon att vad barn gör vid datorn skiljer sig inte från vad de gör med andra leksaker på förskolan.

I kapitlet "Tidigare forskning" tog vi upp, under rubriken *Vuxnas oro för barns användande av datorplattan*, vår erfarenhet av att det finns en osäkerhet på förskolorna hos några av pedagogerna får visst stöd i litteraturen. Forskning av Klerfelt (2011) och Fast (2007) visar hur vuxna visade på en osäkerhet i förhållande till datorn och användandet av den, vilket bidrog till att datorn blev ett lekverktyg. Att datorn och datorplattan anses som ett lekverktyg tycker vi inte är fel. I vår studie framkommer det hur barnen tillsammans samtalar och kommunicera med varandra. Samtalen handlar i huvudsak om spelets händelser. Fast (2007) hävdade även att barn inte bara spelade spel. Ofta har spelen i apparna en pedagogisk anknytning och innehåller ett lärande, till exempel arbetade barnen med spelappar som innehöll bokstäver eller siffror.

I vår undersökning kunde vi se i samtliga observationer att under tiden som barnen satt med datorplattan fanns ingen ögonkontakt mellan dem. Blicken var hela tiden på skärmen trots detta tycker vi att ett socialt samspel sker mellan de flesta barnen. En nackdel med att barnen inte har ögonkontakt med varandra menar Alexandersson (2002) är att kommunikation går förlorad. Han menar om barnen inte möter varandras blickar blir det heller inte möjligt att bekräfta kamraten och kommunikationen fördjupas inte. Ögonkontakt är enligt Alexandersson (2002) lika viktigt för kommunikationen som tal, gester och handling. Vi lägger också märke till att barnen i vår studie inte har ögonkontakt med varandra. Eftersom barnen i vår studie inte har ögonkontakt med varandra kan det innebära att kommunikationen inte fördjupas mellan dem.

Sen vi började vår undersökning till nu kan vi se hur en förändring har skett hos pedagogerna på förskolorna. Datorplattan har fått mer fokus och en helt annan roll i pedagogernas ögon. Barnen använder fortfarande datorplattan som ett lekverktyg men den har likaså blivit ett

verktyg i användandet av att dokumentera temaarbete. Barnen på förskolan tillsammans med pedagogerna tar bilder och skapar filmer. När de tillsammans tittar på bilderna och filmerna anser vi att det sker en språkutveckling och ett socialt samspel mellan barn och barn, barn och vuxen och datorplattan, detta tar vi stöd av Vygotskij som hävdade att samtal och tänkande är språkutvecklande (2001).

## **5.2 Metoddiskussion**

Studiens syfte är att undersöka hur förskolebarns sociala samspel och kommunikation ser ut när de använder sig av datorplattan i förskolan. Till studiens undersökning ansåg vi att en kvalitativ undersökning med observationer skulle vara mest lämplig metod till studien. Vi har tagit stöd av Patel och Davidson (2011) som anser att observationer är en lämplig metod i en kvalitativ studie.

Vi valde att göra observationerna på förskolorna som vi själva arbetar på. Detta för att underlätta för barnen och att de inte ska känna sig obekväma om okända vuxna observerar dem med filminspelning. Dessutom får vi då naturliga sekvenser till observationstillfällena. Vi som icke deltagande observatörer påverkar inte barnens samspel eller samtal med varandra. Vi har flera gånger diskuterat hur datainsamlingsmetoden blivit om vi valt att utföra studien på andra förskolor där vi är okända pedagoger. Vi tror oss att resultatet kunde blivit annorlunda om varit okända observatörer. När man kommer som okänd till en förskola kan en del barn bli blyga för nya människor eller nyfikna på vilka vi är och vad det är vi ska göra. Med det menar vi att observationerna inte lätt till naturliga situationer vid användandet av datorplattan.

Filmning som observationsmetod har gett oss flera fördelar i analysarbetet då vi flera gånger har tittat igenom filmerna för att inte förbise några detaljer. Även Patel och Davidson (2011) hänvisar till att filminspelning minskar möjligheten att förbise någon viktig detalj. Mycket tid har vi lagt ner på transkriberingsarbetet då vi valde att titta på det verbala samspelet först och sedan det icke verbala samspelet. En nackdel med filmningen var att ljudet inte blev bra och det ledde till att transkriberingsarbetet tog länge tid än vad vi beräknat. Vi valde att filma barnen med mobiltelefoner. Vi kan nu i efterhand konstatera att filmning med en videokamera hade underlättat och sparat tid åt oss.

## 6 Sammanfattning

Som blivande förskollärare har vi stött på hur barn är sociala och samspelar i leken på förskolan. När datorplattan introducerades på förskolan växte intresset och nyfikenheten om den hos barnen. Datorplattan har fått ett allt mer fokus inom förskolans värld och forskningsfältet ökar. På avdelningarna som studien har genomförts använde sig barnen av datorplattan som ett lekverktyg. Några pedagoger ansåg att flera barn använde den för mycket och att deras sociala samspel försämrades kom på tal.

Studiens syfte är att undersöka hur förskolebarns sociala samspel och kommunikation ser ut när de använder sig av datorplattan. För att ha vi tagit stöd av Vygotskijs teorier om hur språk och tänkande hör ihop samt hans teori om att barn lär och utvecklas i samspel och sociala sammanhang. Litteraturen omfattar forskning från flera forskare som visar olika studie med barn och datorer i förskola och skola stimulerar barns språk och samspel vid samarbete vid datorn och datorplatta.

Resultatet i studien visar att barnen på förskolan har vid användandet av datorplattan ett samspel. Vi kan se att barnens samspel varierar i olika former utifrån deras erfarenheter och intresse för det som pågår i stunden. Flera av barnen har ett samspel där de kommunicera både verbalt och icke verbalt. Samspelet är även tyst mellan några av barnen. Kroppsspråket är tydligt hos de barn som samspelar genom flera olika rörelser. Några av barnen som deltog i studien använde sig både av talspråk samt kroppsspråk. De barnen som var passiva i vår studie deltog med korta meningar och enkla rörelser som att peka på skärmen när hjälp behövdes. Som slutsats ser vi att det sker ett samspel och kommunikation när barn sitter tillsammans med en datorplatta. Samspelet sker i olika former och barnen kommunicera både verbalt och icke verbalt. Barns användande av datorplattan i förskolan gynnar till samtal och samspel.

## 6.1 Förslag på vidare forskning

I vår undersökning har vi kommit fram till att barnen har ett samspel där kommunikationen sker i olika former som verbalt och icke verbalt. I undersökningen kunde vi se samtliga barn som i huvudsak var passiva vid datorplattan. Med arbetet med vår studie har vi upplevt funderingar som att finns det positiva och negativa former av samspel? Eller sker det alltid en kommunikation och vad händer om de passiva barnen förblir passiva? Att alltid de drivande barnen tar över och leder, vad blir språkutvecklande för de passiva barnen då? Vi tycker att det skulle vara intressant att följa dessa barn i en längre studie med fler observationer för att kunna studera om eller hur dessa barn utvecklar sitt samspel och samtal vid användning av datorplattan.

## Referenser

- Alexandersson Mikael (2002) Fingrar som tänker och tankar som blänker: Om barns kommunikation vid datorn. I Säljö & Linderoth (red) *Utm@ningar och e-frestelser – it och skolans lärkultur*, ss 147-165. Stockholm: Bokförlaget Prisma
- Alexandersson Mikael, Linderoth Jonas, Lindö Rigmor (2010) *Bland barn och datorer*. Lund: Studentlitteratur AB
- Björk-Willén Polly (2011) *Händelser vid datorn, förskolebarns positioneringsarbete och datorspelens agens*, ss 75-92. Barn nr 3-4 2011:75-92. Norsk senter for barneforskning
- Denscombe Martyn (2009) *Forskningshandboken – för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Lund Studentlitteratur AB
- Forsling Karin (2011) *Digital kompetens i förskolan*, ss 76-95. Karlstads Universitets: Pedagogiska Tidskrift, årgång 7, nr 1, 2011.
- Kjällander Susanne (2011) *Designs for learning in an extended digital environment: case studies of social interaction in the social science classroom*. Stockholm: Department of Education, Stockholm Universitet
- Kjällander Susanne (2012) *Appknapp- peka, lek och lär i förskola*. Forskningsprojekt: Botkyrka Kommun ([www.diu.se/filer/Susanne\\_Kjallander\\_Skolverket\\_2014-10-01.pdf](http://www.diu.se/filer/Susanne_Kjallander_Skolverket_2014-10-01.pdf))
- Klerfelt Anna (2007) *Barns multimediala berättande länk mellan mediakultur och pedagogisk praktik* (Doktorsavhandling) Göteborg: Göteborgs Universitet
- Lagercrantz Hugo (2013) *Mycket tid framför skärm splittrar barns liv*, ss 16-17. Lärartidningen nr 1-2, volym 110.
- Ljung–Djärf Agneta (2004) *Spelet runt datorn datoranvändande som meningskapande praktik i förskolan*. Malmö: Reprocentralen, lärarutbildningen
- Liberg Caroline (2007) Språk och kommunikation, ss 7-23. *I Att läsa och skriva- forskning och beprövad erfarenhet*. Myndigheten för språkutveckling (2007). Stockholm: Liber Distribution
- Lindö Rigmor (2009) *Det tidiga språkbudet*. Lund: Studentlitteratur AB

Patel Runa & Davidson Bo (2011) *Forskningsmetodikens grunder. Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur AB

Skolverket (2010) *Läroplan för förskolan Lpfö 98 reviderad 2010*. Stockholm: Skolverket

Strandberg Leif (2006) *Vygotskij i praktiken, bland plugghästar och fuskklappar*. Stockholm, Norstedts akademiska förlag

Vetenskapsrådet (2002) *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet

Vygotskij, Lev S (2001) *Tänkande och språk*. förord: Gunilla Lindqvist; översättning från ryska: Kajsa Öberg Lindsten. Göteborg: Daidalos.

Vygotskij, Lev S (1995) *Fantasi och kreativitet i barndomen*. förord: Gunilla Lindqvist, översättning från ryska: Kajsa Öberg Lindsten. Göteborg: Daidalos

## Bilagor

### Observation 1

1. Tre barn sitter i soffan för att spela på datorplattan. Barn B som sitter i mitten spelar.
2. C- Du måste ta båten, den gula båten.
3. C- Där! (pekar på skärmen för att visa B) där, där är den!
4. B- (pekar på skärmen där C precis har visat)
5. C- Ja, den är det.
6. C- Sen vända, (pekar på skärmen) vänd!
7. C- Pssssshhhyyyyy (gör ljud med munnen).
8. B- Är det det här hållet? (rynkar på näsan)
9. C- Ja, det hållet!
10. A- STOPP!!! (visar stopp med båda händerna i luften)
11. C- Där!
12. A- Stopp! (hoppas till lite lätt med sina ben och armar)
13. C- Nu kan du byta igen, backa behöver du igen.
14. C- Backa bara. (pekar på skärmen)
15. C- Nu kan du trycka upp den igen, du måste backa först, så du kan rädda den.
16. C- Backa då!!! Nu kommer du.
17. A- Nej, där är den! (pekar på skärmen)
18. B- (Stöter bort A's arm från skärmen)
19. C- Oj, där är han! (pekar på skärmen)
20. C- SVÄNG!



21. C- Åh, nu kan du rädda den.
22. C- Nu kommer ambulansen, wheowheowheo!
23. C- Nu kan du släppa den, annars kör du på han. Kör! Nu kan du vända igen.
24. C- Vänd då! (gör en sväng rörelse med vänster arm och ben)
25. A- Meeen.....
26. Ett fjärde barn D kommer fram till barnen som sitter i soffan. Barnet D tittar på vad de tre barnen gör i soffan. Tyst står barn D vid soffans kant och tittar. De tre barnen som sitter i soffan märker inte av att barn D finns där.
27. C- Vänd, andra hållet. Du får vända, så ja.
28. A- STOPP!
29. C- Där. (visar stopp med handen)
30. A och C- Stooooooooopp!
31. C- Nej, lite till, lite tiiiiilll. Backa, backa.
32. C- Där stopp! (visar med handen)
33. A- Stopp! (klappar ihop med båda händerna)
34. C- Nu kan du backa.
35. A- Backa.....backa på han.
36. C- Du ska rädda den.
37. (barn D har börjat bläddra i en bok och går sedan där ifrån).
38. C- Åå, där är han med.
39. B- Däääär! (pekar på skärmen)
40. B- Där var han ju! (ler)
41. C- Ja, helt konstigt där, där kan du stoppa. STOPP! (visar stopp med hela handen i luften)

42. A- STOOP! (klappar ihop med händerna)
43. B- Åååå, shit!
44. C- Åå, nu kan du vända.
45. C- Nej, så du kan vända så. Vilken bra ide!
46. A- Stoppa inte.
47. Det blir tyst en stund. A och C tittar på skärmen och koncentrerar sig på spelet.
48. – Det är fel håll, vänd, lite till.
49. C- VÄND DÅ! (paus) lite tiiiiiiiiiiiiiiii.....

## Observation 2

1. Tre barn sitter i soffan för att spela på datorplattan. Barn F som sitter i mitten spelar och har plattan i knäet så att barn E och G kan se vad som händer på skärmen.
2. G- Nu är den stilla, eeehhheee, grrrrreeeeeeeeääää (gör minspel i samband med ljuden)
3. G- Kan du söra, söra till den stå?
4. F- Där ska ja stilla den (trycker på skärmen med pekfinger).
5. F- Den! (pekar på skärmen)
6. G- Mums då.... (gör en min med munnen).
7. G- WOW!! BACKA! BACKA! Aaaa (låter som en racerbil).
8. F- (gör ljud hela tiden, låter som en racerbil och använder minspel och rynkar pannan)
9. G- Backa!
10. F- WOW, WOW!
11. G- Woow, AAAAAA!
12. F och G- Aaaaaaaaaa!
13. G- Aaaa, hjälp!
14. F- HJÄÄÄÄLP mig mamma, hmmmeeemmm!
15. Barn E som sitter till höger om barn F säger ingenting under denna tid. Han följer med i spelet tillsammans med barn F och G genom att visa ansiktsuttryck, miner, skratt, leende och "fniss".
16. F- Aaeeeeowee!
17. E- Skrattar högt och rör på kroppen.
18. Ett barn H kommer fram till barn E, F och G. Barn H böjer sig fram för att titta på datorplattan.

19. G- Där stå bryggan, sör till bryggan, där!
20. H- Vad gör ni?
21. Ett barn till I kommer fram till barnen i soffan.
22. F- Aaa, hjäälp! Ja, behöver hjääääälp!
23. F ändrar sitt röstläge och börjar låta som en robot. –*Mamma, jag behöver din hjälp, Äääää!*
24. F- Oh, nej!
25. Barn H och I hänger över soffans armstöd för att se vad de barn som sitter i soffan gör på datorplattan.
26. Ytterligare ett barn J kommer fram till soffan.
27. F- Eeehh, mamma...
28. Barn H går bort från soffan.
29. Barn F fortsätter att göra ljud som en racerbil och föreställer rösten. Under tiden så går även barn J och I bort från soffan.
30. Barn F är koncentrerad på spelet och samtidigt följer han med i spelet med ljud och minspel. Barn E och G hänger med genom kroppsspråk och skratt. De släpper inte blicken från skärmen.
31. E- Du måste köra upp för den, den backen (pekar på skärmen).
32. F- Nej!
33. G- Då måste du upp dit (visar med pekfingret på skärmen och gör sedan en ”kör” rörelse med armen i luften).
34. G- Va! Upp!
35. F- Ähh, ja gå ut här (F trycker på skärmen för att lämna spelet).
36. F- Hmmm! (djup suck)

### Observation 3

1. Det är två barn som sitter med datorplattan. Barn L börjar med att spela.
2. L- Så mycket fö. Varför kommer ingenting? (slår med båda sina händer i bordet). Barn K som sitter bredvid tittar hela tiden på vad barn L gör vid datorplattan).
3. K- Jag tycker du ska trycka. (barn K pekar på plattan för att visa vad hon menar att barn L ska peka).
4. (Barn L pekar på det ställe som barn K visat).
5. L- Varför då? (fortsätter att peka på skärmen).
6. L- Ja vet varför, varför inte gå! (barn L blir irriterad och pekar intensivt på skärmen).
7. K- För dom så!(pekar på skärmen för att visa)
8. (Barn L slutar att peka på datorplattan, sätter handen mot ena kinden).
9. L – Aaaa!
10. L- Kommer inte på riktigt!
11. Barn L börjar peka på skärmen igen.
12. Barn K gäspar och ”skruvar” sig på stolen och söker kontakt med barn L.
13. L- Nuu, jupp!
14. L- Ååå, nej, ja vill inte den!
15. Båda barnen sitter tysta en stund. Barn K tittar hela tiden vad barn L gör vid datorplattan.
16. K- Vaa!
17. L- Iii, jaa daa, åå fick! (reser sig upp från stolen men sätter sig snabbt igen)
18. L- Inte så bra! (tittar på barn L)
19. L- Vet du, jag e sjuk, också du? (samtidigt som hon spelar)

20. K- Nä, jag e förkyld.

21. L- Förkyld ja, förkyld ja. Ja, vet inte. (fortsätter att peka på skärmen)

22. Barn L tittar upp från datorplattan och utbrister

23. L- Nyckelpiga!

## Brev till föräldrar

Till.....föräldrar.

Hej!

Jag heter.....

Jag arbetar på ..... och studerar på Lärarprogrammet på Kristianstad Högskola. Som avslutning på utbildningen skriver jag nu mitt examensarbete tillsammans med min studiekamrat.....

Vårt syfte med studien till examensarbetet är att undersöka hur barn samspelar och samtalar vid användning av datorplattan i förskolan. Som metod har vi valt att göra observationer med hjälp av videoinspelning, när barnen använder datorplattan. Materialet kommer vi att analysera och skriva om i vårt examensarbete. Allt material kommer att förstöras efter att examensarbetet är klart.

### **Förskolan och barnen kommer att vara helt anonyma i studien!**

Mitt barn deltar i studien hösten 2014

Ja

Nej

*Förälderns underskrift:*

.....

Tack på förhand!